AYANA

☐ Tiro seguro

Mata a 1 Enemigo con un Ataque con arma dentro del Alcance preciso mientras estés en una casilla con 🛡.

Lee el Recuerdo de Ayana **01** en la página **22**.

☐ Elegancia letal

Mata a 2 Enemigos y usa la capacidad «Barrido» en un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Ayana **02** en la página **22**.

☐ Huir de la refriega

Comienza tu Turno con 3 Enemigos a Alcance 2 y termina ese Turno fuera de la LdV de los Enemigos.

Lee el Recuerdo de Ayana **03** en la página **22**.

☐ Artefacto, artesanía y arma

Realiza una Acción con un Artefacto, un Objeto y un Arma durante un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Ayana **04** en la página **23**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Ayana 05 en la página 23.

BORSUK

Acaparador de artefactos

Equipa un Artefacto que acabes de obtener de una Anomalía después de tener ya otros 2 Artefactos equipados.

Lee el Recuerdo de Borsuk **01** en la página **10**.

Camino irradiado

No pierdas PS por un Ataque de los Enemigos mientras estés en una casilla con ☢.

Lee el Recuerdo de Borsuk **02** en la página **10**.

Adepto de las anomalías

Entra en una casilla de Anomalía con un símbolo ✖ descubierto sin Activar la Anomalía.

Lee el Recuerdo de Borsuk **03** en la página **10**.

Aprovechar el entorno

Usa la Acción básica «Señuelo» para Mover a 1 Enemigo a una casilla de Anomalía y Activarla.

Lee el Recuerdo de Borsuk **04** en la página **11**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Borsuk 05 en la página 11.

CHORT

Persiguiendo a tu némesis

Ataca a 1 Enemigo marcado con dos veces durante un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Chort **01** en la página **24**.

Golpe de gracia

Mata a 1 Enemigo que tuviera 1 antes de que lo Atacases.

Lee el Recuerdo de Chort **02** en la página **24**.

Calma en la tormenta

No pierdas PS por el Ataque de un Enemigo marcado con .

Lee el Recuerdo de Chort **03** en la página **24**.

Combate singular

Termina tu Turno en una casilla en la que haya 1 Enemigo marcado con y ningún otro Stalker o Enemigo en tu LdV.

Lee el Recuerdo de Chort **04** en la página **25**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Chort 05 en la página 25.

TRACA

☐ Tal y como lo planeé

Usa la Acción básica «Señuelo» para Mover a 1 Enemigo a una casilla que tenga 1 de tus fichas de Trampa.

Lee el Recuerdo de Traca **01** en la página **20**.

☐ Limpieza explosiva

Mata al menos a 2 Enemigos con un mismo Objeto Granada de fragmentación.

Lee el Recuerdo de Traca **02** en la página **20**.

☐ Explosión aturdidora

Inflige 1 al menos a 3 Enemigos con un mismo Objeto Granada aturdidora.

Lee el Recuerdo de Traca **03** en la página **20**.

☐ Cortina de humo

Mata a 1 Enemigo y termina tu Turno en una casilla que tenga .

Lee el Recuerdo de Traca **04** en la página **20**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Traca 05 en la página 21.

MAMMON

☐ Con el último suspiro

Mata a 1 Enemigo cuando tengas 4 PS o menos.

Lee el Recuerdo de Mammon **01** en la página **18**.

☐ Muerte cuerpo a cuerpo

Mata a 1 Enemigo con la Acción básica «Cuchillo» y en la LdV de al menos 1 Enemigo más.

Lee el Recuerdo de Mammon **02** en la página **18**.

☐ Inmersión peligrosa

Entra en una casilla que tenga 1 Enemigo y 1 símbolo de Anomalía descubierto sin Activar la Anomalía.

Lee el Recuerdo de Mammon **03** en la página **18**.

☐ Asalto del lobo solitario

Mata a 2 Enemigos en un mismo Turno sin que haya otros Stalkers a Alcance 3 de ti mientras los estés matando.

Lee el Recuerdo de Mammon **04** en la página **19**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Mammon 05 en la página 19.

MATIS

Reconocimiento

Revela 1 X usando la Acción «¿Qué es eso?».

Lee el Recuerdo de Matis **01** en la página **16**.

Equipo personalizado

Equipa un Accesorio de arma que acabes de obtener de 1 ? mientras tengas ya otro Accesorio de arma equipado.

Lee el Recuerdo de Matis **02** en la página **16**.

Recién llegado

Mata a 1 Enemigo que esté en una casilla con otro Enemigo y ?.

Lee el Recuerdo de Matis **03** en la página **16**.

Saqueo extremo

Obtén una ficha de ? en la LdV de al menos 2 Enemigos.

Lee el Recuerdo de Matis **04** en la página **17**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Matis 05 en la página 17.

DAMA

- [ ] **Asesinato desde la sombra**

  Mata a 1 Enemigo con la capacidad «Infalible» activa después de haber realizado la Acción «Sigilo» durante el mismo Turno.

  Lee el Recuerdo de Dama **01** en la página **12**.

- [ ] **Exponer e inmovilizar**

  Inflige 1 y 1 al mismo Enemigo durante un mismo Turno.

  Lee el Recuerdo de Dama **02** en la página **12**.

- [ ] **Puntería magistral**

  Mata a 1 Enemigo que tenga a otro Stalker en su casilla y a Alcance 4+ de ti.

  Lee el Recuerdo de Dama **03** en la página **12**.

- [ ] **Barrido de precisión**

  Mata a 2 Enemigos con Ataques con arma dentro del Alcance preciso en un mismo Turno.

  Lee el Recuerdo de Dama **04** en la página **13**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Dama 05 en la página 13.

HULYASH

Señuelo y salva

Usa la Acción básica «Señuelo» para Mover a 1 Enemigo y Atacar al mismo Enemigo durante un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Hulyash **01** en la página **30**.

Amenaza mutante

Mata a 1 Enemigo Mutante con la Acción «Hacha» y mata a otro Mutante con tu Arma durante un mismo Turno, en cualquier orden.

Lee el Recuerdo de Hulyash **02** en la página **30**.

Infiltrado silencioso

Muévete a través de una y Ataca a 1 Enemigo con la Acción «Hacha» durante un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Hulyash **03** en la página **30**.

Desde las sombras

Comienza tu Turno en una casilla con y luego mata a 1 Enemigo Mutante con la Acción «Hacha» durante ese Turno.

Lee el Recuerdo de Hulyash **04** en la página **31**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Hulyash 05 en la página 31.

PALKAN

☐ **Impacto relámpago**

Mata a 1 Enemigo usando la Acción «Tiro rápido».

Lee el Recuerdo de Palkan **01** en la página **6**.

☐ **Voluntad inquebrantable**

No pierdas PS de un Ataque de los Enemigos al usar la capacidad «Sacrificarse por el equipo».

Lee el Recuerdo de Palkan **02** en la página **6**.

☐ **Cebo**

Usa la Acción básica «Señuelo» para Mover a 1 Enemigo fuera de un edificio.

Lee el Recuerdo de Palkan **03** en la página **6**.

☐ **Penetrar y despejar**

Termina tu Turno en una casilla con 🛡 y en la LdV de al menos 2 Enemigos.

Lee el Recuerdo de Palkan **04** en la página **7**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Palkan 05 en la página 7.

SVETA

Barrido a doble cañón

Mata a 2 Enemigos con un Arma en un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Sveta **01** en la página **8**.

Buena posición

Mata a 1 Enemigo después de haberte Movido a 1 casilla con usando la capacidad «Avance táctico» durante el mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Sveta **02** en la página **8**.

Mira cómo se hace

Mata a 1 Enemigo que esté en tu casilla mientras otro Stalker esté también en ella.

Lee el Recuerdo de Sveta **03** en la página **8**.

A la refriega

Termina tu Turno con al menos 3 Enemigos a Alcance 1.

Lee el Recuerdo de Sveta **04** en la página **9**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Sveta 05 en la página 9.

TARAS

☐ Almuerzo saludable

Realiza las Acciones de 2 Objetos **Alimento** diferentes durante un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Taras **01** en la página **28**.

☐ Venganza

Mata a 1 Enemigo que tenga a Alcance 3 a otro Stalker con una ficha de Herida crítica.

Lee el Recuerdo de Taras **02** en la página **28**.

☐ Liderar desde la vanguardia

Mata a 2 Enemigos en una misma Ronda antes de que otro Stalker empiece su Turno.

Lee el Recuerdo de Taras **03** en la página **28**.

☐ Mano amiga

Dale a otro Stalker con 4 PS o menos 3 Objetos **Medicamento** y/o Cargadores en cualquier combinación.

Lee el Recuerdo **04** de Taras en la página **28**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Taras 05 en la página 29.

VELET

La fortuna de Diógenes

Ten al menos 9 Objetos diferentes en tu Mochila.

Lee el Recuerdo de Velet **01** en la página **26**.

Doble detonación

Realiza la Acción «Lanzar» de 2 Objetos diferentes durante un mismo Turno.

Lee el Recuerdo de Velet **02** en la página **26**.

Saqueador de anomalías

Obtén 1 en una casilla que tenga un símbolo de Anomalía.

Lee el Recuerdo de Velet **03** en la página **26**.

Bien modificado

Ten al menos 4 Accesorios diferentes equipados al mismo tiempo.

Lee el Recuerdo de Velet **04** en la página **27**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Velet 05 en la página 27.

VITER

☐ Diana

Saca el número máximo de ★ en cada cuando Ataques con un Arma dentro del Alcance preciso.

Lee el Recuerdo de Viter **01** en la página **14**.

☐ Pionero

Entra en una casilla de Anomalía con al menos 2 símbolos cubiertos por .

Lee el Recuerdo de Viter **02** en la página **14**.

☐ Tiro desesperado

Mata a 1 Enemigo con un Ataque que gaste lo que le quedaba de ■ a tu Arma equipada.

Lee el Recuerdo de Viter **03** en la página **14**.

☐ Calma en medio del caos

Entra en una casilla que tenga un centro de la Anomalía y pierde PS por la Activación de Anomalía.

Lee el Recuerdo de Viter **04** en la página **14**.

Después de completar todos los Logros, lee el Recuerdo de Viter 05 en la página 15.